Rok I. Wrzesień 1926 Nr. 3.

ŚWIAT SZACHOWY

MIESIĘCZNIK POŚWIĘCONY GRZE I KOMPOZYCJI SZACHOWEJ.

Komitet redakcyjny: **Paulin Frydman, Dr. Stanisław Kohn, Kazimierz Makarczyk.**

Współpracownicy: E. Gross, J. Kleczyński, K. Piltz, D. Przepiórka, T. Regedziński i inni.

Redakcja i Administracja: Warszawa, ul. Wierzbowa 8 w lokalu Warsz. Tow. Zwolenników gry szachowej, tel. 82-13.

Prenumerata kwart. 3 zł. 60 gr. półrocz. 7 zł., rocz. 14 zł. wraz z przesyłką pocztową.

Numer pojedyńczy 1 zł. 20 gr. Konto czekowe P. K. O. 12989.

Redakcja czynna w poniedziałki i piątki od godz. 6 do 10 wiecz.

Z teki wspomnień.

Mistrz Adolf Żytogórski.

Wielu zapewne z dzisiejszych szachistów nie słyszało o Adolfie Żytogórskim, mistrzu szachowym polskim, sławnym w połowie XIX wieku... Pochodzi to stąd, że niewielka tylko ilość jego partji dochowała się, a te które pozostały, znaleść można jedynie w starych czasopismach angielskich.

Sądząc, że pamięć o znakomitym naszym szachiście nie powinna zaginąć, podaję garść szczegółów z jego życia, które zdołałem zebrać.

Żytogórski urodził się w 1807 r. Po powstaniu 1831 r. wyemigrował do Anglji, gdzie poświęcił się grze w szachy, uważany będąc powszechnie za angielskiego zawodowego szachistę. Żytogórski, współczesny Labourdonnais, Mac Donella, Lewisa, posiadał ogromną rutynę, a gra jego była żywą i barwną jak u wszystkich wybitnych szachistów, przed wejściem w modę partji zamkniętych. Około 1860 r. zaprzestał gry szachowej, a dn. 27 lutego 1882 r. zmarł w niemieckim szpitalu w Dalston.

Jako przykład gry jego służyć może partja, którą grał w połowie lat pięćdziesiątych z mistrzem Danielem Harrwitzem z Wrocławia, również jednym z wybitniejszych szachistów ówczesnej epoki.

W teorji szachów imię Żytogórskiego unieśmiertelnione zostało jego analizą król, wieża i goniec przeciwko królowi i wieży, która w teorji gry szachowej Bilguera nosi nazwę ataku Żytogórskiego.

PARTJA Nr. 17.

Gra dwóch skoczków w obronie.

	Białe: *Harrwitz.*	Czarne: *Żytogórski.*
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Gf1—c4	Sg8—f6
4.	Sf3—g5	d7—d5
5.	e4×d5	Sc6—a5
6.	Gc4—b5†	c7—c6
7.	d5×c6	b7×c6
8.	Gb5—e2	h7—h6
9.	Sg5—f3	e5—e4
10.	Sf3—e5	Hd8—d4
11.	Se5—g4	Gc8×g4
12.	Ge2×g4	e4—e3
13.	Gg4—f3	e3×f2†
14.	Ke1—f1	0—0—0
15.	Hd1—e2[1])	Gf8—c5
16.	c2—c3[2])	Hd4—a4[3])
17.	d2—d4	Sa5—b3
18.	He2—c2[4])	Wh8—e8
19.	Kf1×f2	Sb3×c1[5])
20.	Hc2×c1[6])	Wd8×d4
21.	c3×d4	Ha4×d4†
22.	Kf2—g3	Hd4—e5†
23.	Kg3—h3	He5—f5†
24.	Kh3—g3	

Czarne dają mata w 4 posunięciach[7]).

Uwagi:

1) tu byłoby może silniej c2 — c3. Po Hd4 — d3 mógłby goniec być cofnięty na e2.

2) w razie 15. He2 — a6† Kc8 — b8 16. Ha6 × a5. wygrywają czarne przez Wd8 — e8.

3) zwykle używanem posunięciem jest tutaj Hd4 — d3, z groźbą wysunięcia wieży królewskiej na e8.

4) o wiele silniej byłoby ofiarując jakość wziąć skoczka. Następnie przez Kf1 × f2 osiągnęłyby białe znakomity atak.

5) genjalna ofiara hetmana, na którą białe widocznie nie były przygotowane.

6) gdyby białe wzięły hetmana nastąpiłby mat w 4 posunięciach. Białe byłyby lepiej zrobiły, biorąc skoczka c1 wieżą, a nie hetmanem. W razie Wd8 × d4, mogło nastąpić Hc2 × a4.

7) przez 24. — Sf6 — e4† 25. Kg3 — h4 (np.) Gc5 — e7† i t. d.

* * *

Życiorys z „Neue illustrierte Zeitung“ z 1882 r.
Partja z „Chess Players Chronicle“ z 1855 r.
Uwagi z „Chess Monthly“ z 1882 r.

Dr. Stanisław Pałkowski.

D. Przepiórka.

Król i pion przeciwko królowi.

(Dokończenie.)

Te dwa łatwe do zapamiętania kryterja są nicią Arjadny przy prawidłowem rozgrywaniu końcówki i pozwalają nieraz na pierwszy rzut oka orzec, czy dana pozycja może być wygrana, czy też powinna się skończyć na remis.

Dla użytku słabszych graczy wyraźnie zaznaczam, że po zabezpieczeniu pionowi 3 (ewent. 2) ruchów, nie należy piona odrazu posuwać dalej. Przeciwnie, proces wygrywania polega na tem, aby piona posunąć dopiero wówczas, gdy się jest w możności na nowo zabezpieczyć mu 3 ewent. 2 pola, licząc od jego nowego stanowiska.

Należy pamiętać o tem, że przedwczesne posunięcie pionem jest błędem, który się nie daje naprawić.

Podane dla ilustracji przykłady radzę uważnie przestudjować.

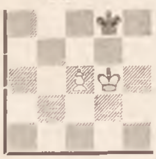
№ 3



c d e

Wygrana zależy od tego, czy posunięcie na białe, czy też na czarne. Jeżeli na czarne, to muszą one odejść królem z d7 i białe atakują to pole. Pion ma zabezpieczone 3 ruchy naprzód i białe wygrywają. Jeżeli posunięcie na białe, to czarne nie dopuszczają do tego, żeby pion miał zabezpieczone pole d7 i partja powinna się skończyć na remis. Np. 1. Kd5 — c5, Kd7 — e7 2. Ke5 — d5, Ke7 — d7 3. Kd5 — c5, Kd7 — c7. Tylko w takich wypadkach opozycja ma znaczenie, ponieważ uniemożliwia zaatakowanie punktu d7.

№ 4.



Remis! Biały król nie stoi przed swoim pionem.

Niema mowy o zdobyciu punktu c6!

№ 5.



c d e

Wygrana, bo pion w obozie nieprzyjacielskim i na zabezpieczone pójście na d7. Wszystko jedno, czy białe zaczynają, czy czarne.

Rozegrajmy uważnie pozycję Nr. 5, przyjmując, że kolej na białe. 1. Ke6, Ke8 2. d6, Kd8 3. d7, Kc7 4. Ke7 i białe wygrywają. Grając analogicznie w N-rze 3 1. Ke5, Ke7 2. d5, Kd7 3. d6 czarne mogą ruchem Kd8 zrobić remis. Te dwa warjanty dostatecznie wyjaśniają, na czem polega różnica pomiędzy pionem w obozie nieprzyjaciela a pionem w obozie własnym. W pierwszym wypadku czarny król nie ma dostatecznej przestrzeni dla manewrów obronnych. Brak mu linji z tyłu, dla cofnięcia się w razie potrzeby.

Porównanie diagramów 3, 4, 5 przekona naszych czytelników, że opozycja nie może być ogólną dyrektywą w naszej końcówce. W Nr. 3 decyduje o wygranej opozycja, w 2 innych diagramach opozycja nie ma żadnego znaczenia.

Ciekawą również jest pozycja Nr. 7 Dr. Drtiny.

№ 6.
Lolli.



d e f
Posunięcie na czarne.

№ 7.
Dr. J. Drtina.



Posunięcie na białe.

Osiągają one remis z łatwością, grając np. 1..... Ke7, 2. Kd2 (f2) Ke6 Jeżeli teraz biały król wysunie się przed pion, to czarny zajmie opozycję.

Np. Kd2, Kd5 lub Ke3, Ke5 itd.

Zaatakowanie pola c6 decyduje. Ale białe mogą zaatakować c6 różnemi sposobami np. przez d2 — d3 — d4 — d5 albo przez c2 — b3 — b4 — b5. Zawsze w cztery posunięcia. Czarne zaś bronią c6 w pierwszym wypadku w 2 posunięciach (Kc7 i Kd7!, grożąc zająć opozycję, a w drugim wypadku w 3 ruchy (Kc7, Kd7 i Kc7). Stąd wniosek prosty, że czarne nie zdążą obronić punktu c6 od strony swego prawego skrzydła. Rzeczywiście 1. Kc2, Ke7 2. Kb3, Kd7 3. Kb4 i wygrywają, gdyż na Kc6 nastąpi 4. Kc4 z opozycją, zaś na Kc7 4. Kc5 i t. d.

№ 8.



Król znajduje się przed pionem, który wkroczył do obozu nieprzyjacielskiego. Oczywiście białe wygrywają. Ale z powodu bliskości bandy, król czarny może wejść na a8 i spekulować na pata. Np. 1. Kc6 ? Ka7 2. Kc7, Ka8 3. b6 ? pat. Należy grać 1. Ka6, Ka8 2. b6, Kb8 3. b7, Kc7 4. Ka7 i białe wygrywają.

№ 9.
Mattison.

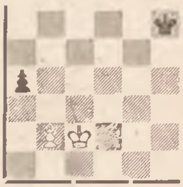


Białe zaczynają i remisują

Posunięcie f4 × g5† jest niedobre wobec Kh6 — h5 i następnie K × h4 i K × g5. Król atakuje wówczas punkt f4, co decyduje o wygranej. Nic nie pomaga po 1. f4 × g5†, Kh6 — h5 posunięcie 2. g5 — g6, wobec f7 × g6 i król weźmie h4, atakując pole g3. Również 1. h4 × g5†, Kh6 — h5 w związku z 2. Kh1 — g2 nie prowadzi do remis. wobec 2.... Kh5 — g4 i król bierze piony, atakując punkt f4. a na 3. g5 — g6 nastąpi f7 × g6 i król weźmie f4 i zaatakuje pole g3. Nie pomoże nawet 4. f4 — f5 wobec g6 × f5! i czarne drogą opozycji zaatakują punkt f2!. Jedynym manewrem, ratującym pozycję jest 1. h4 × g5†, Kh6 — h5 w zwiazku z 2. g5 — g6!!, f7 × g6 3. f4 — f5!! g6 × f5. Teraz ważny dla czarnych punkt został zbliżony drogą „poświęceń“ aż do f2. Aby nie pozwolić na zaatakowanie go białe czekają na zejście czarnego króla przed piona, t. j. na 4-ą linię, aby zaoponować na 2-iej. Dlatego 4. Kh1 — g1!! Kh5 — g5 5. Kg1 — f1!! i nierozegrana,

gdyż na.... Kg5 — g4 nastąpi Kg2, zaś na Kf4 — Kf2! i punkt f2 nie może być zaatakowany.

№ 10.



Narzuca się posunięcie 1. Kc2 — c3, które prowadzi do najszybszego zaatakowania piona a4. Jednakże 1. Kc2 — c3 jest złe, gdyż po 1... a4 — a3! białe, aby grać na wygraną, będą zmuszone do b2 — b4 i decydujący o przeprowadzenie piona punkt zostanie przesunięty aż na b7 dalej od króla białego, który nie zdąży go zaatakować. Zamiast 1. Kc2 — c3, białe mogą zagrać 1. Kc2 — b1!!, grożąc poprostu wziąć w 3 posunięciach piona a4, atakując jednocześnie punkt b5. Czarne muszą więc grać 1... a4 — a3. Teraz białe mogą zagrać zamiast b2 — b4? 2. b2 — b3!! Różnica polega na tem, iż teraz decyduje zaatakowanie punktu b6, do którego jest bliżej białemu królowi, niż do b7. Nastąpi teraz 2... Ke6 3. Ka2, Kd6 4. Ka3, Kc6 5. K × a4, Kb6 6. Kb4 i białe mają opozycję, która pozwoli na zaatakowanie pola b6.

Dodać należy, że nasze dwa twierdzenia nie maja zastosowania do pionów skrajnych (a i h). Aby w tym wypadku wygrać należy zabezpieczyć pionowi całą drogę, aż do pola przemiany włącznie.

Kryterja nasze obejmują piony b i g, zwracamy jednak uwagę na to, że bliskość skraju umożliwia obronę przez pat, jeżeli strona silniejsza będzie grała nieostrożnie. Na przykładzie Nr. 8 można się przekonać, jak łatwo uniknąć tego niebezpieczeństwa.

Reasumując nasze dotychczasowe wywody, dochodzimy do wniosku, że cała walka 2-ch królów właściwie sprowadza się do opanowania **jednego jedynego punktu**, ściśle określonego w każdej poszczególnej pozycji. W tem tkwi istota całego zagadnienia.

P A R T J E.

PARTJA Nr. 18.

grana w 2-im kole
turnieju panamerykańskiego
w Lake-Hopatcong dnia 8 lipca 1926 r.

	Białe:	Czarne:
	A. Kupczyk.	*J. R. Capablanca.*
1.	d2—d4	Sg8—f6
2.	Sg1—f3	e7—e6
3.	e2—e3	b7—b6
4.	Gf1—d3	Gc8—b7
5.	0—0	Sf6—e4
6.	Sb1—d2	f7—f5
7.	c2—c3	Gf8—e7
8.	Hd1—c2	d7—d5

Białe rozwijały się w debiucie w sposób obronny, jak to zwykle czynią czarne w debiucie hetmana. Teraz czarne opanowały punkt e4.

9.	Sf3—e5	0—0
10.	f2—f3	Se4×d2
11.	Gc1×d2	Sb8—d7
12.	Se5×d7	Hd8×d7
13.	Wa1—e1	c7—c5!

Capablanca już kieruje dalszą grą.

14.	Hc2—d1	Wf8—f6
15.	Hd1—e2	Wa8—f8
16.	Gd3—b5	. . . .

Wobec nacisku na c4 i na d4 białe nie mogą się poruszyć w centrum.

16. . . . . . Hd7—c7
17. f3—f4 . . . . .

Teraz, gdy centrum jest zamknięte, rozpoczyna się gra flankowa. Capablanca posunięciem c5—c4 zapewnia sobie możność ataku na skrzydle hetmana.

17. . . . . . c5—c4
18. Kg1—h1 Ge7—d6
19. Wf1—f3 h7—h5!

Zanim będzie można posuwać piony a i b na skrzydle hetmana, należy zabezpieczyć się od ataku na skrzydle królewskiem.

20. We1—f1 Wf6—h6
21. Gd2—e1 g7—g6
22. Ge1—h4 Kg8—f7

Czarna wieża cofnąwszy się na h8 będzie broniła skrzydła króla i jednocześnie z łatwością przejdzie w odpowiedniej chwili na drugie skrzydło.

23. He2—e1 a7—a6
24. Gb5—a4 b6—b5
25. Ga4—d1 Gd7—c6
26. Wf3—h3 a6—a5
27. Gh4—g5 . . . . .

Białe nic tutaj nie osiągną. Należało przejść do obrony. W każdym razie czarne mają już znaczną przewagę

27. . . . . . Wh6—h8
28. He1—h4 b5—b4
29. Hh4—e1 . . . . .

Nareszcie białe odstąpiły od „ataku".

29. . . . . . Wf8—b8
30. Wh3—f3 a5—a4
31. Wf3—f2 a4—a3!
32. b2—b3 . . . . .

Białe nie mają dobrych posunięć. Na b2×a3 mogło nastąpić b4×c3 albo nawet b4—b3!

32. . . . . . c4×b3
33. Gd1×b3 Gc6—b5
34. Wf1—g1 Hc7×c3
35. He1×c3 b4×c3
36. Wf2—c2 Wh8—c8
37. Gg5—h4 Gb5—d3
38. Wc2—c1 Wb8×b3!
39. a2×b3 a3—a2

Białe się poddały.

PARTJA Nr. 19.

grana w 1-ym kole turnieju w Lake-Hopatcong dn 7 lipca 1926 r.

Białe: Czarne:

J. R. Capablanca *Ed. Lasker*

1. Sg1—f3, Sg8—f6 2. c2—c4, c7—c6 3. d2—d4, d7—d5 4. Sb1—c3, e7—e6 5. Gc1—g5, Sb8—d7 6. e2—e3, Hd8—a5 7. c4×d5!? e6×d5 (Do ciekawych komplikacji prowadzi Sf6×d5) 8. Gf1—d3, Sf6—e4 9. 0—0, Sd7—f6 (Niebezpiecznie jest wziąć piona, wobec e3—e4 i t. d.) 10 Gg5×f6, Se4×c3 (ostrożniej było Se4×f6) 11. b2×c3, g7×f6 12. Hd1—c2, Gf8—d6 13. Gd3—f5, Gc8—e6 14. Wa1—b1, Ha5—c7 15. Gf5×e6, f7×e6 16. e3—e4, 0—0—0 (lepiej było 0—0) 17. c3—c4, Gd6—f4 18. Wb1—b3, d5×c4 19. Hc2×c4, Hc7—f7 20. Wf1—b1, Wd8—d7 21. e4—e5, f6×e5 22. d4×e5, Wh8—d8? (gruby błąd) 23. Hc4×c6†! Kc8—b8 (oczywiście nie b×c wobec mata w 2-ch posunięciach) 24. g2—g3 Wd7—d1† 25. Kg1—g2, Wd1×b1, 26. Wb3×b1, Wd8—d5 27. Hc6—c3, Hf7—f5 28. Hc3—b4, b7—b5 29. Sf3—h4, a7—a5 30. Hb4×b5†!

Czarne się poddały.

PARTJA Nr. 20.

grana na turnieju międzynarodowym w Budapeszcie w 1926 r.

Białe:		Czarne:
Dr. Vajda.		*Monticelli.*
1.	d2—d4	Sg8—f6
2.	Sg1—f3	b7—b6
3.	c2—c4	e7—e6
4.	g2—g3	Gc8—b7
5.	Gf1—g2	c7—c5
6.	d4—d5!	e6×d5
7.	Sf3—h4	g7—g6
8.	0—0	Gf8—g7
9.	c4×d5	0—0
10.	Sb1—c3	d7—d6
11.	e2—e4	Sb8—d7
12.	f2—f4	Wf8—e8
13.	Wf1—e1	a7—a6
14.	a2—a4	We8—e7
15.	e4—e5	Hd8—e8!

Czarne przewidziały już możność oddania wieży za piona i gońca.

16.	Gc1—e3	d6×e5!
17.	d5—d6	Gb7×g2
18.	d6×e7	. . . . .

Lepiej było nie brać wieży, a poprostu odbić gońca królem i po We7—e6 zagrać f4—f5 i t. d.

18.	. . . . .	Gg2—b7
19.	f4×e5	Sd7×e5
20.	Hd1—d6	Sf6—g4
21.	Ge3—f4	Se5—c4

Za „jakość" czarne otrzymały silny atak.

22.	Hd6—c7	Gg7—d4†
23.	Kg1—f1	Sg4×h2†
24.	Kf1—e2	Gb7—c6

Czarne prowadzą atak ze spokojem i pewnością.

25.	Ke2—d3	Wa8—c8
26.	Hc7—a7	b6—b5

Jeszcze mocniej było odrazu S×b2 i G×c3.

27.	b2—b3	Sc4—b2†!
28.	Kd3—c2	Sh2—g4!!

Monticelli z zimną krwią przerzuca na skrzydło hetmana oddaloną od placu boju figurę.

29.	Kc2×b2	b5—b4
30.	Gf4—d2	Sg4—f2
31.	Kb2—a2	b4×c3
32.	Gd2—e3	Gc6×a4!

Czarne zadają ostateczny cios przeciwnikowi. Tempo ataku musi być teraz błyskawiczne!

33.	Ge3×d4	Ga4×b3†!
34.	Ka2—b1!	. . . . .

Jeżeli białe wzięłyby gońca, to dostałyby mata w kilku następnych posunięciach.

34.	. . . . .	He8—b5!
35.	Gd4×c3	Hb5—d3†
36.	Kb1—b2	Hd3—c2†
37.	Kb2—3	Hc2×c3!
38.	e7—e8D†	Wc8×e8
39.	We1×e8†	Kg8—g7
40.	We8—e3	Hc3×e3
41.	Ka3—b2	He3—d4†
42.	Kb2—b1	Sf2—d3

białe się poddały.

PARTJA Nr. 21.

grana na turnieju międzynarodowym w Budapeszcie w 1926 r.

Białe:		Czarne:
Monticelli.		*Reti.*
1.	d2—d4	Sg8—f6
2.	Sg1—f3	b7—b6
3.	c2—c4	Gc8—b7
4.	Sb1—c3	e7—e6
5.	Hd1—c2	c7—c5
6.	e2—e4	c5×d4
7.	Sf3×d4	d7—d6

Wytworzyła się pozycja zbliżona do warjantu partji sycylijskiej.

8.	Gf1—e2	Gf8—e7
9.	0—0	0—0
10.	Gc1—e3	Sb8—d7
11.	Wf1—d1	a7—a6

Mobilizacja sił obu stron została zakończona. Białe stoją trochę lepiej, gdyż mają większą swobodę w centrum, podczas gdy figury przeciwnika są nieco ścieśnione. Pod względem obronnym pozycja czarnych przedstawia się doskonale.

12.	f2—f3	Wa8—c8
13.	Hc2—d2	Sd7—e5

Następują mozolne manewry pozycyjne. Żadna ze stron nie może przedsięwziąć działań na szerszą skalę. Następują wymiany i likwidacje, co prowadzi wreszcie do wytworzenia się ostrej pozycji.

14.	b2—b3	Hd8—c7
15.	Sc3—a4	Sf6—d7
16.	Wa1—c1	Sd7—c5
17.	Sa4—b2	Wf8—d8
18.	Hd2—e1!	Ge7—f6
19.	Hf1—f2	Se5—c6
20.	Sd4×c6	Gb7×c6
21.	Gb2—d3	Hc7—b7
22.	Sd3—f4	Gf6—b2
23.	Wc1—c2	Gb2—a3
24.	Ge3—c1	Ga3×c1
25.	Wc2×c1	Hb7—e7
26.	Hf2—g3	b6 - b5
27.	Wd1—d2	b5×c4
28.	Ge2×c4	Gc6 - b5
29.	Gc4×b5	a6×b5
30.	Wc1—d1	Wc8—a8
31.	h2—h3	Sc5—b7
32.	Kg1—h2	He7—f6
33.	Sf4—d3	Wd8—c8?
34.	e4—e5	Hf6—e7

Niedobrze byłoby wziąć piona na e5, gdyż białe po S×e5 grożą Wd2—d7.

35.	Sd3—f4!	d6—d5

Jeżeli d6×e5 to Sh5 Hf8 37. Sf6 i Sd8×e5, również grożąc d2—d7. W

36.	Sf4—h5	He7—f8
37.	Wd2—d4	Wa8×a2

Ten błąd przyśpiesza klęskę.

38.	Wd4—g4	g7—g6
39.	Sh5—f6†	Kg8—g7
40.	Wf4—h4	h7—h6
41.	Wh4×h6	Hf8—c5
42.	Wh6—h7†	

czarne się poddały, gdyż po 42. . . . . . Kf8 43. Sf6—d7† zdobywa hetmana.

PARTJA Nr. 22.

grana na turnieju o mistrzostwo Polski

Białe:	Czarne:
P. Frydman.	*I. Appel.*

1.	e2—e4	d7—d5
2.	e4×d5	Sg8—f6
3.	d2—d4	. . . . .

Można było utrzymać piona grając c2—c4. Czarne zagrałyby wówczas c7—c6 i wzamian za poświęconego piona zyskałyby przewagę rozwoju i nacisk na słabe centrum białych.

3.	. . . . .	Sf6×d5
4.	c2—c4	Sd5—f6
5.	Sb1—c3	g7—g6
6.	Gc1—e3	Gf8—g7
7.	Gf1—e2	0—0
8.	h2—h3!	. . . . .

Ogranicza gońca c8.

8.	. . . . .	Sb8—d7
9.	Sg1—f3	b7—b6
10.	0—0	Gc8—b7
11.	Hd1—c2!	. . . . .

Niepozwala na Sf6—e4 i wymianę figur, co jak wiadomo, jest korzystnem dla ścieśnionego.

11.	. . . . .	Wf8—e8
12.	Wa1—d1	Hd8—c8
13.	Sf3—g5!	. . . . .

Białe są znacznie lepiej rozwinięte, ale pozycja przeciwnika nie

wykazuje słabych punktów i dlatego niełatwem jest skonstruowanie ataku. Posunięcie zrobione ma na celu wywołanie ruchu h7—h6, co osłabi pozycję czarnego króla np. 13 ..... e7—e5 14. d4—d5. h7—h6 15. Sg5—f3, c7—c6 16, Hc2 — c1, Kg8 — h7 17. g2 — g4 i białe mają silny atak.

13. ..... e7—e5
14. d4—d5 Gg7—f8

Błąd osłabiający decydującą linję f.

15. f2—f4 h7—h6
16. f4—f5! .....

Poprawne rozstrzygające poświęcenie figury.

16. ..... h6×g5
17. f5×g6 f7×g6
18. Hc1×g6 Gf8—g7
19. Ge2—g4 Sf6×g4

Przyspiesza zgubę. Najlepiej było We8—f8, ale i wówczas partja jest przegrana np. 20. Gg4—e6†, Kg8—h8 21. Sc3 - e4, Hc8—e8 22. Hg6×g5, Sf6—h7 23. Hg5—h4, Sd7—f6 24. Se4—g5, He8—h5 25. Hh4×h5, Sf6×g5 26. Sg5—f7†, Wf8×f7 27. Wf1×f7 z decydującą przewagą.

20. Wf1—f7 Poddał się.

Turniej szachowy w Bardiovie.

PARTJA Nr. 23.

grana na turnieju w Bartfie (Bardiov) 1926 r.

Białe: *Schultz* Czarne: *Kmoch*

1. Sb1—c3, d7—d5 2. d2—d4, Sg8—f5 3. Gc1—g5, Gc8—f5 4. 4. e2—e3, Sb8—d7 5. Gf1 - d3, Gf5—g6? 6. Gd3×g6, h7×g6 7. Hd1—d3, c7—c6 8. Sg1—f3, Hd8—a5 9 Sf3 – d2, e7—e6 10, Sd2—b3, Hd8—c7 11. h2—h3, Gf8—b4 12. Gg5×f6, Sd7×f6 13. a2—a3. Gb4×c3 14. b2×c3, 0—0 15. c3—c4, b7—b5 16. c4—c5, e6—e5 17. 0—0, Wf8—e8 18. a3—a4, a7—a6 19. Wa1—a2, e5—e4 20. Hd3—d2, We8—b8 21. a4×b5, a6×b5 22. Wf1—a1, Hc7—b7 23. Wa2—a5, Sf6—d7 24. Hd2—b4, Kg8—h7 25. Hb4—a3! Wa8×a5 26. Hb4×a5 Kh7—h6 27. Ha5—a6, Kh6—h7 28. Ha6×b7, Wb8×b7 29. Wa1—a6, Sd7—b8 30. Wa6—a8, b5 - b4 31. Sb3—a5 i czarne się poddały.

PARTJA Nr. 24.

grana na turnieju w Bartfie (Bardiov) 1926 r.

Białe: *H. Mattison* Czarne: *B. Kosticz*

1. e2 - e4, e7—e5 2. Sg1—f3, Sb8—c6 3. Sb1—c3, Sg8—f6 4. Gf1— b5, Gf8—b4 5. 0—0, 0—0 6. d2—d3 d7—d6 7. Gc1—g5, Sc6—e7 8 Gb5—c4, c7—c6 9. Sc3—e2. Se7—g6 10. c2—c3, Gb4—a5 11. Sf3 - h4, Sg6×h4 12. Gg5×h4, h7—h6 13 f2—f4, e5×f4 14. Se2×f4, b7—b5 15. Gc4—b3, Hd8—b6† 16. d3—d4, Gc8—g4 17. Hd1—d3, g7—g5? 18. Sf4—g6! Sf6—e4 19. Hd3×e4 czarne się poddały.

CIEKAWE POZYCJE.

POZYCJA Z PARTJI
Mattison — Schultz,
granej na turnieju w Bardiov
w lipcu b. r.

Czarne: **Schultz** (Czechosłowacja).



Białe: **Mattison** (Łotwa).

Posunięcie na czarne. Pozycja białych trochę lepsza, gdyż pion c4 może się okazać słabym.

Nastąpiło:

1. . . . . . We2—c2

Teraz białe mają wyraźnie lepszą końcówkę.

2. Wc1×c2 Gd3×c2
3. Sc6—d4 Gc2—d1†
4. Kf3—g3 Ke7—f8
5. h5—h6! Kf8—e7
6. f4—f5!? . . . . .

Posunięcie piona na białe pole osłabia piony f5 i g4, ale umożliwia wtargnięcie króla przez g4—g5 na f6, za cenę skoczka co prawda. Jedynem posunięciem prawidłowem było g4—g5. Jeżeli i to nie wystarczało, partja powinna być remis.

6. . . . . . Ke7—d6
7. Kg3—f4 Kd6—e7
8. Sd4—c6† Ke7—d6
9. Sc6—a5 Gd1—e2!

Teraz czarne osiągają nierozegraną w zadaniowy sposób.

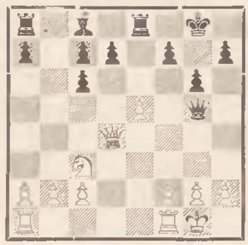
10. g4—g5 f6×g5
11. Kf4×g5 Kd6—c7
12. Kg5—f6 Kc7—b6
13. Sa5—b7! . . . . .

Oczywiście po 13. Kf6×f7 czarne osiągały forsowne remis, a mianowicie: 13. . . . . . Kb6×a5 14. Kf7—g7, Gc2—d3! 15. f5—f6, Gc3 g6 16. f6—f7, Gg6×f7 17. Kg7×f7, Ka5—a4 18. Kf7—g7, Ka4—b3 19. Kg7×h7, Kb3×c3 20. Kh7—g6, Kc3—d2!! i remis.

13. . . . . . Kb6×b7
14. Kf6×f7 Kb7—c6
15. f5—f6 Ge2—d3
16. Kf7—g7 Gd3—g6
17. f6—f7 Gg6×f7
18. Kg7×f7 Kc6—d7!
19. Kf7—f6 Kd7—d6
20. Kf6—f5 Kd6—d5
21. Kf5—f4 Kd5—e6
22. Kf4—e4 Ke6—f6
23. Ke4—d4 Kf6—g6
24. Kd4×c4 Kg6×h6
25. Kc4—d5 Kh6—g7

Nierozegrana.

Czarne: **Taubenhaus.**



Białe: **dr. S. Tarrasch.**

W partji Tarrasch—Taubenhaus, granej na turnieju w Monte-Carlo w r. 1903 wytworzyła się powyższa pozycja. Białe rozstrzygnęły partję zadaniowym atakiem.

1. Sc3—e4!! Hg5×e5
2. Se4—f6† Kg8—f8!

Jedyne posunięcie! Na Kh8 nastąpi Hh4, zaś na Kg7 — S×e8† i t. d.

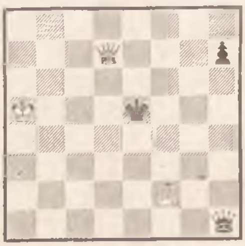
3. Hd4—h4 We8—e6

Oczywiście na We7? nastąpiłby mat w 1 posunięciu Hh6 mat.

4. Sf6×h7† Kf8—e8
Jeżeli Kg8 to również 5. Sg5.
5. Sh7—g5! . . . . .
Cały atak jest niezwykle pikantny: białe operują tylko skoczkiem i hetmanem i grożą co chwila matem, wygrywaniem hetmana lub wzięciem wieży.
5. . . . . . He5—f6
Nie można grać ..... We7 wobec Wae1.
6. Hh4—h6! We6—e7
7. Sg5—h7! Hf6—h8
8. Hh6 - h4! Hh8—g7
9. Wf1—e1! We7--e6
10. Sh7—g5. . . . . .
Teraz białe wygrywają conajmniej qualitas.
10. . . . . . We6—e7
11. We1×e7 Ke8×e7
12. Wa1—e1† czarne się poddały, gdyż na Kd6 nastąpi 13. Sg5—e4† i białe dają mata, albo wygrywają hetmana.

STUDJA.

M. HAVEL, Praga.
I nagr. konk. S. W. S. F. K., Moskwa.



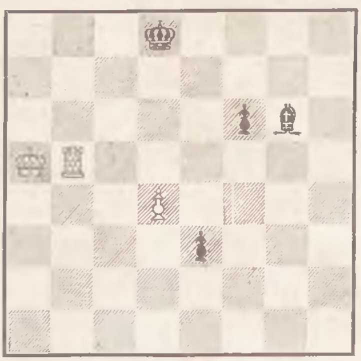
Białe zaczynają i wygrywają.

H. MATTISON, Ryga.
I i II nagr. konk. „Szachmaty" 1925.



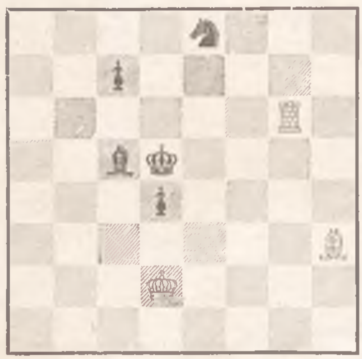
Białe zaczynają i wygrywają.

O. DURAS, Praga.
Szachmatnyj Listok, 1926.



Białe zaczynają i osiągają nierozegraną.

H. RINCK, Barcelona.
Tribune de Geneve 1926.



Białe zaczynają i wygrywają.

ZADANIA.

Pierwszy turniej zadaniowy międzynarodowego związku szachowego (F. I. D. E.) I — IV nagrody.

25. I. K. HARDER, Essen.



Mat w 3 posunięciach.

26. II. O. NAGY, H. M. Vasarhely



Mat w 3 posunięciach.

27. III - IV. R. KINTZIG, P. Csaba.



Mat w 3 posunięciach.

28. III - IV. ZAŁKIND, Moskwa.



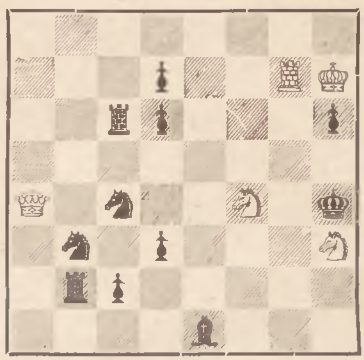
Mat w 3 posunięciach.

29. K. A. L. KUBBEL, Leningrad.
Deutsche Schachblätter 1911.



Mat w 5 posunięciach.

30. E. ALTMAN.
Konkurs Skakbladet 1911/2.



Mat w 4 posunięciach.

31. Dr. T. GLUZIŃSKI.

Konk. Arnell-Sahlberg 1923.



Mat w 3 posunięciach.

32. Dr. Z. MACH.

Aftonbladet 1900.



Mat w 3 posunięciach.

33. L. TUGAN—BARANOWSKI.

(oryginalne)



Mat w 3 posunięciach.

34. R. WEINHEIMER.

I nagr. konk. „Die Schwalbe“ 1926.



Mat w 3 posunięciach.

35. M. WRÓBEL, Lwów.

IV nagr. konk. „Mid Week Sport“ 1925.



Mat w 2 posunięciach.

36. J. HARTONG.

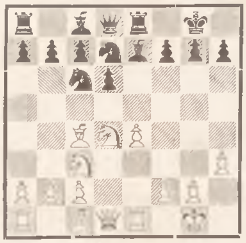
II nagr. Bristol Times and Mirror 1925.



Mat w 2 posunięciach.

DZIAŁ POPULARNY.

POZYCJA 3.



Białe: v. **Holzhausen.**

W tej napozór równej pozycji, białe wygrywają hetmana.

1. Gc4×f7!! Kg8×f7

2. Sd4—e6 i król nie może wziąć skoczka, gdyż nastąpi Hd1—d5† Hd5—f5 mat.

POZYCJA 4.



Białe: **Duras.**

Białe wygrały w sposób genjalny: 1. Wc7×h7†!!, Kh6×h7 2. He3—e7†, Kh7—g6 3. Wc8—g8†, Kg6—f5 4. Wg8×g5†!! Pointa! Jeżeli f6×g5 to Hd7† i wygrywa hetmana. A jeżeli Kf5×g5 to Hg7† i następnie Hd7† albo Hh7†.

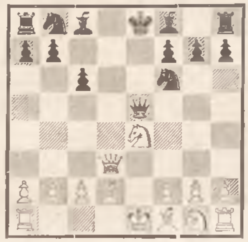
POZYCJA 5.

Czarne: **Marshall.**



Posunięcie na czarne. Marshall zagrał Hc3—g3!! pomimo, że 2 piony i biały hetman bronią tego punktu! Białe muszą się poddać, gdyż we wszystkich warjantach, dostają mata lub zostają z deficytem materjalnym.

POZYCJA 6.



Białe: **R. Reti.**

1. 0—0—0! .....

Niezwykła pułapka.

1. ..... Sf6×e4

Czarne nic nie podejrzewają.

2. Hd1—d8†!! Ke8×d8

3. Gd2—g5†† Kd8—c7

4. Gg5 d8 mat.

POZYCJA 7.

Czarne: **Dr. Kohn.**



Posunięcie na czarne.

Pozycja zdawałoby się na pierwszy rzut oka beznadziejna, lecz .... Wh8×h2†! ,Sf3×h2; Gb7×g2†! Kh1×g2; He3—g3† i Hh2 mat.

Kronika szachowa.

WARSZAWA. Match K. Makarczyk — Blass zakończył się zwycięstwem red. Makarczyka w stosunku 3:0. We wrześniu projektowane jest rozegranie turnieju I-ej klasy B. W listopadzie odbędzie się turniej o mistrzostwo Warszawy W turnieju będą uczestniczyli wyłącznie najsilniejsi szachiści.

POZNAŃ. 14 letni p. R Gostyński rozegrał tutaj seans z 25 partji jednoczesnych z wynikiem + 19, = 1, — 5.

Zarząd Poznańskiego Klubu Szachistów, założonego w roku 1920 (Kaw. Polonja) przygotowuje turniej o mistrzostwo Poznania. W tym celu zaproszono wszystkie kluby poznańskie na konferencje wstępną Sesja główna odbędzie się dnia 15/9. Wszelkich informacji w tej sprawie udziela Zarząd Pozn. Kl Szach z r. 1920

P. Wojciechowski zrzekł się tytułu mistrza Pozn. Klubu Szach. z r. 1920 i wyraził gotowość walczenia o niego ponownie, ujawniło się bowiem mniemanie, iż są godniejsi tego tytułu szachiści Do rozrywek o mistrzostwo klubu dopuszczono 4-ch najlepszych graczy, którzy w dn. 10/8 grę rozpoczęli.

LWÓW. Zakończył się turniej o mistrzostwo Lwowskiego Klubu Szachistów. Mistrzem klubu został p. Knappeis Henryk, który osiągnął 12½ p. Pozostałe wyniki ilustruje poniższa tabela.

Grupa zwycięzców.

Kto / z Kim	Knappeis	Popiel	Kohn	Roman	Grünberg	Landau	Raczek	Jellin	Punkty w grupie zwycięzców	Ogólna ilość punktów	Nagrody
Knappeis	—	½	½	½	1	1	1	1	5½	12½	I
Popiel	½	—	½	0	0	1	1	1	4	11½	II/III
Kohn	½	½	—	1	½	½	0	½	3½	11½	II/III
Roman	½	1	0	—	0	1	1	1	4½	11½	II/III
Grünberg	0	1	½	1	—	0	1	1	4½	9½	IV
Landau	0	0	½	0	1	—	1	1	3½	8½	V/VI
Raczek	0	0	1	0	0	0	—	1	2	8½	V VI
Jellin	0	0	½	0	0	0	0	—	½	6½	VII

LAKE-HOPATCONG Podajemy tablicę turnieju. I-ym był Capablanca, co było do przewidzenia. II-im był nieoczekiwanie Kupczyk. Maroczy zrobił średni wynik Marshall zdobył zaledwie 3 punkty. Edw. Lasker mógłby osiągnąć trochę więcej niż 1½.

Kto / z Kim	Capablanca	Kupczyk	Maroczy	Marshall	Ed. Lasker
Capablanca	LA	1 ½	1 ½	½ ½	1 1
Kupczyk	0 ½	KE	1 ½	½ 1	1 ½
Maroczy	0 ½	0 ½	HO	½ 1	1 1
Marshall	½ ½	½ 0	0 ½	PAT	1 0
Edward Lasker	0 0	0 ½	0 0	0 1	CONG

GENEWA. Mistrzostwo Szwajcarskiego Związku Szachowego zdobył prof Michel drugim był Dr. Zimmermann.

BARDIOV. Turniej zakończył się zwycięstwem D-ra Tartakowera i Mattisona, którzy osiągnęli po 8½ p. z 12. Ciekawem jest, że obaj zwycięzcy równie jak i prof. Asztalos (8 p.), który wziął III nagrodę, nie przegrali ani jednej partji. Wyniki grupy zwycięzców unaocznia poniższa tabela.

Grupa zwycięzców turnieju w Bardiov	Mattison	Tartakower	Asztalos	Colle	Kosticz	Schultz	Müller	Punkty w grupie zwyc.	Ogólna suma punktów	Nagroda
Mattison	**B**	½	½	½	1	½	½	3½	8½	I/II
Tartakower	½	**A**	½	1	1	1	½	4½	8½	
Asztalos	½	½	**R**	1	½	½	1	4	8	III
Colle	½	0	0	**D**	½	1	0	2	7½	IV
Kosticz	0	0	½	½	**I**	0	1	2	7	V
Schultz	½	0	½	0	1	**O**	½	2½	6½	VI
Müller	½	½	0	1	0	½	**V**	2½	6	VII

HANNOWER. W małym turnieju międzynarodowym pierwszym był Nimcowicz (½ p.), nie przegrywając ani jednej partji, drugie miejsce zdobył A. Rubinstein (6 p.).

WIEDEŃ. I i II nagr. w turnieju wiedeńskim podzielili ex aequo Gilg i Wagner, III, IV i V Dünmann, Hilse i König.

HOLANDJA. Mistrzem Holandji na 1926/7 r. został Dr. Euwe.

BUDAPESZT. Match pomiędzy drużynami Węgier, Niemiec, Jugosławji i Rumunji trwał 3 dni i przyniósł zwycięstwo Węgrom. W pierwszym dniu matchu drużyna Węgier pobiła Niemców, Jugosławia zaś Rumunję; w drugim dniu Węgrzy biją Rumunję, a Jugosłowia Niemców; w trzecim dniu Rumunja zwycięża Niemcy (!), a Węgry wygrywają trzeci match tym razem z Jugosławją (2½ 1½). Ogólny wynik: Węgry + 9 (z możliwych 12), Jugosławia + 8, Rumunja + 5, Niemcy + 2 (!). Reprezentację Węgier stanowili Steiner, Dr. Vajda, Sterk; Jugosławję reprezentowali między innymi Kosticz i Dr. Asztalos. Niemcy zlekceważyli match, wystawiając zupełnie słabą drużynę.

CHICAGO. Dn. 21 Sierpnia rozpoczął się turniej w którym uczestniczą: Marshall, Ed. Lasker, Torre, Maroczy, Kupczyk, Faktor, Fink, J. W. Showalter, Jaffe, Chajes, Kashdan, L. J. Isaacs, Banks.

* * *

Polski Związek Szachowy, W-wa, Wierzbowa 8 zwraca się do wszystkich klubów i stowarzyszeń szachowych z prośbą o podanie swoich adresów.

SPROSTOWANIE.

W partji Reti—Grünfeld z N-ru 2 opuszczono 13. pos. czarnych Sd4×e2 i odpowiedź białych 14. Hd1×e2.